

## 四、結論

### 4.1 有病-為物所役

此次創作從己身觀點(設計工作者、消費者)角度出發，初步觀察人造物(產品)與人之間發生的種種荒謬情狀，接著以較宏觀的角度，切入消費體系與人之間的不對等關係，將觀察心得以「有病—為物所役的省思創作」為題，進行創作。以虛擬的團體「刻薄館：生命醫療科學事業部」為創作單位，製作五件作品，並配合影片，表現思考歷程。

為物所役指的不是身體上的不自由，而是心靈陷入了無以名狀的受制和迷惘。這樣的迷惘經由資本體系的推波助瀾，不但造成全體人類心靈的危機，更消耗了人們賴以維生的地球環境資源。在這裡，資本體系下的設計行為失去反省，反而成為其共犯。雖然仍有許多設計師秉持著設計的道德以及良知，設計許多優秀的產品。然而，對於大多數人而言，並無法體認其用心，反而只視為另一個消費的新選擇。人們繼續麻木，所有人若無其事地繼續消費。

因此，我決定放棄設計的功能當中，解決問題、改進人類生活的手法，反而以一種破壞的、攻擊性的角度出發，以反諷、自嘲為手段，攻擊那些我無法認同的價值觀。在這裡，創作的意義並不是來自於形塑了什麼新的價值或應用，而是摧毀了某些扭曲的價值觀。本創作所提的“有病”，指的就是這些扭曲。要讓這些為害人們的價值被揚棄，必需要靠人們從心裡覺醒。唯有消費者能從物質社會偏差的架構裡覺醒，才能解放自己的心靈；設計師能從身為資本體系裡的為虎作倀中反省，才能做出更符合人性與道德的設計；資本家能降低謀利的欲望，才能做出真正有利人類永續發展的決策。

本創作的另一個意義，在於讓人從無知到了解。對於沒有意識到這“有病”狀態的人來說，這意味你無知，你無從選擇。但在你了解這些狀態之後，若還進行同樣的行為，則代表著你「選擇」了這樣的生活方式。就算人們因為身不由己，而無能為力改變這個狀態，但心靈會是清醒的，唯有這樣的覺醒存在，這樣改變的契機才有可能從人群中發酵。也許在正確的時機、適當的機運裡，就有可能做出巨大的改變。也唯有覺醒的存在，人類才有機會從這為物所役的狀態中解放。

### 4.2 回應與反省

#### a. 5 件作品在敘事態度上並不一致？

在這次創作的歷程裡，一開始並不是因為有了中心思想體系後，才進行意念的實體化。而是在生活經驗裡觀察到某些事情之後，再加以創作成不同的作品。這些看似零散不相干的作品裡，卻一直有一些意念貫穿所有的構想。在我還不明白這些構想為何會被設計出來的時候，這些潛在的意識就已經在各個概念之間穿梭，它們已經是我的一部分，只是我還找不到它們。最初原有十六件作品構想，在整理和分析之後，再挑選出彼此有類似脈絡的最終延伸作品構想。對於我來說，創作歷程中最長的部分，就是整理陳伏在作品表面之下的這些意念，一個自我探尋和剖析的過程。因此，在創作末期才整理出本創作的中心思想體系和整體風格。然而我仍然在試圖在統一的風格下，保留在創作初期想表現的初衷。因此，現在看到的成果都是相互影響下的產物。

如圖 4.1 所示為創作者的創作歷程，在創作過程中，由於多數為直觀的創作發想，過程有如黑盒子。雖然創作形式和結果是有經計畫的，但是流程中的病徵、創作形式轉化歷程、影片表現轉化歷程，卻仍然未曾透過解釋與分析。



圖 4.1 創作歷程示意圖

部分作品在創作手法上有些許差異，如圖 4.2 所示以 KMS-#6005(手機)、和 KMS-#3001(滑鼠) KMS-#7003B(鍵盤)和 KMS-#5004(桌子)這三件(組)作品來說，有

類似的創作軌跡，都是較微觀地關切特定物品<sup>1</sup>如何置換了人們的情感認知符碼，影響了應有的生活，可以說是以“物”為出發所做的反思。而在創作 KMS-#2004+ (沙發) 和 KMS-#1002(手錶)時，則是思索自然及工作這類較巨觀的主題，物品可能只是整個系統縮影的投射。



圖 4.2 病徵成因示意圖

如圖 4.3 所示，在創作形式轉化歷程中，KMS-#6005(手機)、KMS-#3001(滑鼠)和 KMS-#7003B(鍵盤)則因指涉的主題較為明確，在設計的過程中，對物品做了直接的使用。較為抽象的 KMS-#2004+ (沙發) KMS-#1002(手錶)的創作歷程和前二者不同，不直接描述標的(自然、工作)本身，而透過轉化表現。而在病徵成因時，有具象指涉的 KMS-#5004(桌子)，則是將電視與團圓桌語意結合。

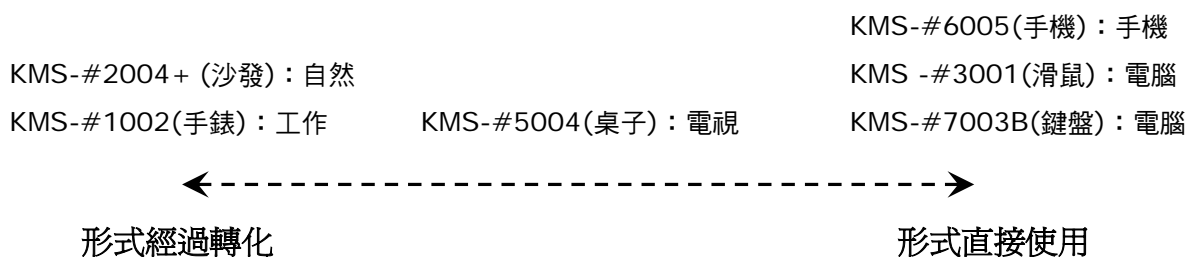


圖 4.3 創作形式轉化歷程示意圖

<sup>1</sup>諷刺家可以說是在執行一項社會上以及道德上很有用，且普遍有效的任務。然而以其評論的普遍性，正當的諷刺文有別於針對個人的人身諷刺文。人身諷刺文也可能不僅用於個人.....他事實不只在攻擊特定人士，而是在攻擊所有像他所講的那種人，就是所有那些有成就、但是冷漠、嫉妒以及自滿的人，所有那些膚淺、柔弱、諂媚、販賣醜聞的人。不過，人身諷刺文也有其危險。無論它在當代有多少尖刻的效果與洞察力，很快地它的效果便會消失。它的個案性會朦朧或塗抹了它的普遍性。(英)亞瑟 波拉德(Arther Pollard)著，何謂諷刺，董崇譯，黎明出版社，台北，1980，p.5,p.6。

然而在影片呈現上卻又營造出各有不同的氛圍：KMS-#6005(手機)、KMS-#3001(滑鼠)、KMS-#7003B(鍵盤)和 KMS-#2004+ (沙發)都有較為誇張、類似戲劇性強烈的視覺效果，和類似購物頻道敘事手法的表現。但在 KMS-#5004(桌子)則是用了較為內斂、寫實的手法，影片像是將觀眾引導為旁觀者，冷眼地看待發生的事情。而 KMS-#1002(手錶)則用了象徵性的視覺手法，將影片並置試圖表現工作的壓迫感。



圖 4.4 影片表現轉化歷程示意圖

上面所說的五件作品就有二種不同類型的病徵，三種不同的創作歷程，二種不同的影片敘事風格。這應和創作歷程中並不是由中心思想出發，而是由下而上進行創作造成的結果。這應當是一個創作上的不成熟導致的現象，然而對於創作者本身來說，這個現象是否為負面的表徵，實為值得再觀察的問題。因敘事風格不統一，另一個角度來看，也表示多元性的可能，為日後的創作保留了更大的空間，讓作品有更多的風貌和興味。當然，將來在進行同一系列的創作時，在多元風格和敘事統一上更需小心操作，以免造成觀眾在認知上的困擾。

而在這次的展出中，我則是試圖使用“刻薄館”、“有病”系列、產品外形、影片視覺風格和影片結構這幾點，來整合所有作品。在一般觀眾的反應上，幾乎沒有人提出敘事風格及態度不統一的問題，但是指導教授以及審試教授則發現這點，並提醒了這個現象。也因為這樣，讓我更進一步有機會重新解構自己作品的機會，做為下一次展覽的養分。

## b. 影片語言怎麼有中文又有日文？

在原始的構想裡，影片預期使用法文做為旁白語言。在台灣的文化圈裡，法語不像英、日語那樣為人所熟知；又不像葡語、德語那樣太過陌生。其本身在腔調的

辨識度很高，因此本來想使用法語做為旁白語言。然而由於在後期製作時間不足，旁白難度及專業度太高，造成法語翻譯來不及，因此緊急換成日語(英文有編入一般國民教育的課程中，熟悉度遠遠超過日語，因此不考慮使用)。雖然在實行程度上，沒有達到最初的要求，不過也有人反應使用日語之後，會讓人在日本和醫療的意象(乾淨、整潔、國旗也是白底紅圖.....等)之間搭起關聯，也有另一番味道。另外，考慮到畢業展展出地點在新竹交通大學藝文空間，觀眾多為學生或較少參觀藝術展覽的地方群眾，因此影片除了日文還有加配中文版本，於展覽中交錯播放。

#### **c. 展覽空間似乎很吵，出現影片聲音干擾的狀況？**

由於在分配展出空間時作品尚未完工，因此展覽空間的大小評估錯誤，忽略了每件作品都需要投影機，造成部分作品投影機放置位置太過接近。而先前廠商在架設投影機時，忘記安排音源走線孔道(需鑽天花板上隱孔)，而佈展時來不及解決，因此使用折衷的方法，將投影機音源降低。然而投影機喇叭設計上是向四周發音，造成投影機聲音部分互相干擾的情形。若以後有再展出機會，影片聲音設備需好好思考如何安排。

然而在聲音互相干擾的情況之下，反而意外製造出整個展區都有喃喃嚶語般的效果，讓人聯想到某些精神疾病的病況，也和展場為醫療場所的概念有某個程度上的契合，產生了意料之外的神祕詭異氣氛。

#### **d. 難道你覺得自己都沒病嗎？**

我必需老實的說，我有病，而且病的不輕。這次展覽所提的所有病徵，我都曾經、或著現在仍然深受困擾。此次創作，除了嘲諷這些人們內心的扭曲之外，對我來說最重要的意義，在於這更是一種自嘲，一種不停向內在挖掘靈魂、尋找解答之後做出的反省。以沈重的戲謔，嘲笑著這個世界，也嘲笑自己的無能為力。產品形式上也反應這點，這些作品都是以醫療「產品」為名，針對這個物質世界提出荒謬的解答。這種創作態度本身就是一種自嘲：用消費的形式來反消費。試想，在社會運動中，如果不能貼近底層人民，那麼任何形式上社會改革的發聲，都會陷入一種階級的指涉。只有由反省者本身來質疑自己，才會是最有力的省察，而不只是若無其事的冷眼旁觀。

#### **e. 觀眾反應如何？預期的成果達成了嗎？**

此次展覽以產品的形式，加上影片為意念引導，應將兩者視為一完整的作品來解讀。產品形式與一般使用者認知的形式及功能構成相違，藉由此種矛盾製造諷刺感。影片依循此模式，使用與大眾習以為常的認知衝突，做為表現手法，希望觀者能透過此一脈絡進入議題本身。

然而，這個理想架構是否只存在於創作者的預期中。多數展覽者看完後，都能感受到展覽在傳達某些背後的意義。尤其在解說之後觀者多能表示認同，然而，這樣的解說是否太過多餘？是否奪去觀者自行解構的權力與樂趣。類似太多或不足的問題在創作中仍不停被提出。如同張修明在他創作研究中的檢討中說到：

解說設計概念的步驟，恰巧成了藝術表現上的衝突，它限制了觀者的想像空間，與設計者賦予物件的被感受力。達成功能性的訴求是為產品的基本要求，在此之外，則指向愈來愈不明確、愈來愈需要情感的感受與情式的解讀；自可視的美感到寓意的表達，皆非功能的範疇，也難以要求一個標準答案。這些不屬於功能性的存在，可謂「附加」於功能物之上者；創作者在進行此附加行為，與自我解釋此附加之物時，時常落入自我圓滿的循環中。<sup>2</sup>

首先，在此一情況之下，作品該怎樣被認知？部分觀者對於作品的認知止於產品，認為影片僅是為了某種樂趣而被創造出來；他們認為產品的細節沒有設計好且功能性上並沒有完好的設計，比如 KMS-#2004+ (沙發)的電池該怎麼解決，KMS -#3001(滑鼠)夾傷要怎麼辦？也有人認為影片才是主角，產品不過是道具，可有可無。也有人在觀看影片之後，很快的得到影片中情節裡較強的趣味刺激；但對作品的疑問和可能也就此滿足，不再去思考另一種可能。對他們來說，這個展覽就是一些好笑的影片而已。對一部分的人來說，這樣的展覽還不夠表現這個主題；然而對於另部分人來說卻已經說的太多太直接。

在展覽完之後，我不斷思考對於我，對於觀者，對於世界，所謂的「目的」性，到底該如何被定義？在作品創作出來之後，我與它已經去關聯；它如何被解構、被再閱讀、被發散、被再度符號化……都是創作者無法介入的。我們可以設計產品來改進這個世界，然而卻有可能造成另一個“有病”的狀態；我們可以慷慨激昂地投書報紙，痛陳社會腐敗，人心不古，然而卻在明天隨著報紙不痛不癢地一起進了資源回收筒；我們可以投身教育，試圖改善這一切不公，卻可能看見曾經教過的人變成特權的一份子。

---

<sup>2</sup>張修明，「物與環境的關係暨顯現環境的偶然性於產品之研究創作」，國立交通大學，碩士論文，2005年。P157

到最後，以目的地為出發的行為，卻都可能陷入了虛無主義的迴圈。行為的評斷標準變成了目的是否達到，而不是行為本身的存在。回到創作 KMS-#1002(手錶) 時的設計概念(p.34)所說：

對現在的人來說，工作的熱忱被勞力換得的金錢計量，工作的先決原因再也不是「我想做什麼？」而是「我可以賺多少錢？」每個人就如同從小被教誨的一樣，成為社會的小螺絲釘。在老闆和企業家的眼中，你的存在不再代表你是誰，而是你的產值和效能有多少，你能為公司帶來多少利益。人的靈魂和價值也被金錢計量掉了，我們變成數字，再也不是人。

我們可以說，創作的靈魂和價值也被“是否達成目標”計量掉了，我們變成生產系統的一部分，再也不是意志的延伸。除了製造了不能打字的鍵盤、想彈卻彈不起來的滑鼠、想坐卻沒有坐面的沙發(還附加了一堆不能發聲的喇叭)、只改了錶面的手錶、一張由過度裝飾的藝品架改造而成搖搖欲墜的桌子、一隻無法使用並且過大的手機，還有長約數分鐘的影片之外，我可能什麼事情都沒達成。

如果說此次創作真的有什麼目標，或著說成就了什麼的話，也許就是「我透過了創作的表現，說出了想對這世界說的話。沒有背離初衷和良心地經歷了這些過程，並且完成它。」



**f. 你的創作似乎只透露了不滿，卻沒有給觀者一個出路？在不滿和這些深思之後，卻沒有提出該做些什麼才能改善？**

在一開始創作的動機裡，主要是出自於對當今許多現象的不滿和憤怒，進而基於這樣的情緒進行創作。因此在創作的過程中，首先考慮的是如何透過作品的形式，去攻擊那些扭曲的現象和心理狀態。歷程中甚至無可避免地去質疑“設計”，以及這樣的消費社會是否真有存在必要。

如果現今的社會是一塊空地上隨意而搭的臨時建築，雜亂無章且光怪陸離的吞噬人們的生活；那麼，將其破壞就是我的目標和工作，在新的房子被設計建造之前，必需有人把這些違章破壞，將碎石搬走，而這應該就是我想做的工作。

然而隨著此次創作的過程越近尾聲，以及論文寫作時更進一步的思考，並發掘自己深層的想法之後，才慢慢明白，本來自以為無情的攻擊，其實在一開始就隱約的不這麼尖銳。這點可以從作品形式多從嘲諷出發看的出來。如果真的以破壞為

主題，作品應有更激烈的表現。然而從作品上看來卻並不這麼絕對，在 KMS-#5004(桌子)這件作品中的情感軌跡上可以看的出來，至少我們還希望家人能坐在一起，姑且不論這是諷刺或是弄嘲，至少不是設計行動化的個人用餐系統，讓家人真的就此分離。其實我們還是基於一個心中理想的目標(家人團聚)，而不是一味地破壞和攻擊。

作品本身的確較少提及這些脈絡下的目標和理想，鮮少直接告訴觀者如何才能達到目的和建設性的構想，這應與創作歷程初期，對設計的攻擊性和憤怒有關。的確，在進行以破壞和攻擊為手段的行為時，必需非常小心操作相關的過程。因為沒有目的的破壞，帶來的只有毀滅。而在一切除去之後，原始的目的卻早已被人所遺忘。若是陷入這個情狀，那麼立意良善的創作也會變成另一個「有病」的狀態，不可不慎。

在創作的本意裡，我希望保留這部分讓觀者自行思考，而不是由創作者來佔領了發言權。像這樣在最末段語意空白的作法，卻是違反設計手法中，以解決問題終極目的的手法。這樣是否會讓觀者在「看起來是產品」卻不是產品的敘事脈絡產生困擾，則是另一件值得再三思考的現象。然而不可否認的，這樣的曖昧狀態，的確也是作品的特點以及在觀賞時的樂趣之一。

也許一個可能的解決方法，是用另一個創作名稱或形式來表現這些建設性的意見，而不是使用刻薄館這個單位。這個新的創作單位可以正面、熱情地透過設計改進這個世界，也許會跟刻薄館的攻擊形象有所區隔。然而除了在表像上的區分之外，身為創作者，更需時時關照人與社會、自然、環境的關係，乃至於內省自己內心種種思緒。從關懷出發，才能在創作中提出更寬宏的視野。